YOUNG YENZ 2023 September
VKZ-Jugendseite / Telefon: 07042-91949 / E-Mail: yenz@vkz.de

SPIELE-TIPPS

für den Herbst

Im Herbst kommen viele Spieleneuheiten auf den Markt. Wer sich einen Überblick verschaffen möchte, kann in der ersten Oktoberwoche ins Ruhrgebiet fahren. Dort findet nämlich die größte Spielemesse der Welt statt. Doch wie unsere Spiele-Expertin Tanja Liebmann weiß: Auch der Blick auf Titel, die jetzt schon zu haben sind, lohnt. Hier eine Auswahl für lustige herbstliche Spielerunden!

Für Sortierer

Wer bei „Total Regal“ mitmacht, hat ein Regal mit 30 Fächern vor sich, in das man wie bei dem Spieleklassiker „Vier gewinnt“ Plättchen hineinfallen lässt. Doch Achtung! Wahllos sollte man diese nicht platzieren, denn nur für bestimmte Anordnungen gibt es Punkte. Wenn zum Beispiel fünf grüne Katzenplättchen eine Gruppe bilden, sich also mindestens an einer Seite berühren, winken fünf Punkte. Weitere Zielvorgaben – sowohl geheime als auch für alle sichtbare – kommen hinzu. Wer sortiert am besten und schafft am Ende die meisten Punkte? **Fazit: schnell erklärt, einfach zu spielen, aber ganz schön kniffelig, denn nur bestimmte Plättchen dürfen aus der Auslage genommen und pro Zug nur in eine Spalte gefüllt werden.**

- **Total Regal von Matthew Dunstan und Phil Walker-Harding, erschienen bei Feuerland. 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, 36 Euro.**

Für Taktiker

Aeolos ist in der griechischen Mythologie der Windgott. Und in dem gleichnamigen Spiel führen viele Wege zum Sieg. Allerdings sind nicht alle jederzeit möglich. Zentral sind Zahlen-Karten, und wer dran ist, muss zwei davon ablegen. Die Summe, die sich dadurch ergibt, zeigt an, in welchem Bereich des Spielplans der als Seefahrer agierende Spieler etwas tun kann – zum Beispiel Kristalle erbeuten, eine Siedlung errichten oder ein Schiff bauen. Sprich: Nur mit bestimmten Kartenkombinationen – und gegebenenfalls mit Hilfe von Extraplättchen – kann man tun, was man tun möchte. Fehlen die Plättchen und stehen die Karten den taktischen Überlegungen im Weg, gilt es, flexibel umzuplanen und auf Glück beim Nachziehen von Karten zu hoffen. **Fazit: ein rundum stimmiges Spiel; toll!**

- **Aeolos von Arve D. Fühler und Guido Eckhof, erschienen bei Spiel das! 2 bis 4 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 60 Minuten, ca. 50 Euro.**

Für Planer

Bei „Verplant & zugestellt“ schlüpfen die Spieler in die Rolle von „Innenarchitekten“. Und obwohl sie alle die gleichen Grundrisse auf ihren Zetteln haben, entstehen meist ganz unterschiedlich verwinkelte Räume. Wände dürfen nämlich beliebig gezogen werden – nur die möglichen Ausstattungsgegenstände geben Karten vor. Wie groß diese sind, zeigt sich erst beim Wenden der Karten. Platzsparend einzurichten, scheint von Vorteil. Und soll man wirklich noch eine weitere Pflanze einzeichnen? Zwar bringen volle Räume mehr Punkte als leere. Doch fehlt am Ende der Platz für „Großes“, gehen womöglich Boni verloren. Wie kniffelig! **Fazit: Dank dickem Grundriss-Buch sehr abwechslungsreich; ein Spiel für Tüftler, Kreative, Planer und Zocker.**

- **Verplant & Zugestellt von Steffen Hacker, erschienen bei Topp. 2 bis 6 Spieler, ab 10 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 25 Euro.**

Für Optimierer

Wer führt seine Gemeinde zum größten Wohlstand und tut am meisten für den Umweltschutz? Um diese Frage geht es bei dem anspruchsvollen Kennerspiel „Atiwa“. Jeder Spieler startet mit einem kleinen Dorf und baut es durch das gezielte Setzen von Figuren auf Aktionsfeldern aus. Pro Runde stehen drei Figuren zur Verfügung – angesichts der Fülle an Möglichkeiten ist das nicht viel. Wichtig sind unter anderem Karten, die Platz für Bäume, Tiere und Familien schaffen. Zu bedenken gilt es, dass Familien ernährt werden müssen und nur Siegpunkte bringen, wenn sie in Sachen Umweltschutz geschult sind. Auch das Erreichen der Rundenziele ist verlockend. **Fazit: ein geschickt verzahntes Optimierspiel für Denkprofis.**

- **Atiwa von Uwe Rosenberg, erschienen bei Lookout Spiele/Asmodee. 1 bis 4 Spieler, ab 12 Jahren, ca. 30 Minuten pro Spieler, ca. 50 Euro.**

Für Ausmaler

Vor sechs Jahren wurde „Speed Colors“ zum Spielehit. Nun gibt es den Ausmalspaß als Teamspiel. Das Grundprinzip bleibt: Jeder Spieler nimmt sich eine Karte und prägt sich die dortige Farbverteilung ein – etwa einen pinkfarbenen Vogel mit orangem Bauch und gelbem Flügel. Die Stifte, mit denen man die Karten auf ihrer farblosen Seite anmalen muss, sind allerdings alle schwarz. Sprich: Man weiß nicht, welche Farbe man sich greift. Erwischt man Gelb, kann man dies laut sagen, um den Mitspielern zu helfen, die Gelb benötigen. Auch weitere Hilfen sind möglich. Allerdings kommen auch Erschwernisse hinzu – zum Beispiel das Kommando, dass alle die Stifte tauschen. **Fazit: turbulent, lustig und mit guter Anleitung.**

- **Speed Colors Team von Erwan Morin, erschienen bei Game Factory. 2 bis 6 Spieler, ab 7 Jahren, ca. 15 Minuten, ca. 20 Euro.**

Für Abwägende

Ran an die Karten! Ganz nach diesem Motto bedienen sich die Spieler bei „My Lil` Everdell“ im Tausch gegen Rohstoffe an der Auslage. Doch welche Karten sind am besten? Und welche kann ich mir aktuell überhaupt leisten? Muss ich zum Beispiel warten, weil ich noch zu wenig Beeren und Zweige gesammelt habe? Cool ist: Auf den meisten Karten sind nicht nur Siegpunkt abgebildet, sondern auch Effekte, die sofort oder später weitere Punkte oder Rohstoffe bringen. Ferner geben bestimmte Kartenkombinationen Punkte und es lohnt sich, alle Möglichkeiten clever abzuwägen. Wer nach vier Runden die meisten Punkte hat, gewinnt. **Fazit: Ein prima Einstieg in die variantenreiche Spielewelt von Everdell.**

- **My Lil' Everdell von James und Clarissa A. Wilson, erschienen bei Starling Games/Pegasus Spiele. 1 bis 4 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten, ca. 40 Euro.**

MESSE ESSEN – Paradies für Spielefans vom 5. bis 8. Oktober:

Die weltweit größte Publikumsmesse für Brettspiele für alle, die gerne würfeln, Karten spielen, Figuren setzen, Plättchen legen oder Neues ausprobieren. → www.spiel-essen.de